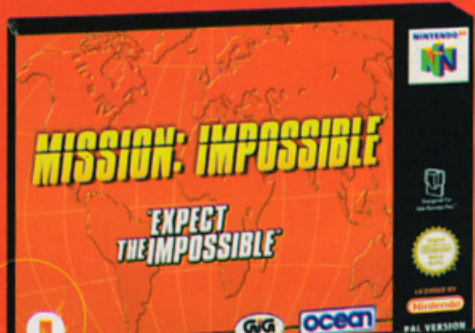
Numero 4 - 1998

CLUB Nintendo®

THE LEGEND OF ZELDA
THE OCARINA OF TIME

Tutti i punteggi, tutte le vostre lettere, tutte le novità Nintendo

Ci hanno detto che era il mese di Natale.
Anche se qui fa un caldo vizioso e la sabbia è color polvere di stelle.
Però si sa... la globalizzazione comporta anche di questi magnifici imbrogli.
Sta a dire che passi le vacanze spaparanzato in un atollo corallino e Nintendo è sempre lì con te nella sua versione colore rosso fragola.
Che essendo rosso fragola si trasforma facile facile in rosso pallina di agrifoglio e così gli auguri sono assicurati e i regali pure che naturalmente il regalo più gradito siamo noi del Nintendo Club.

Pensatela pure come vi pare ma sarà festa!!!

Il vostro MG SM°
°(megadirettoresupermario)

SOMMARIO

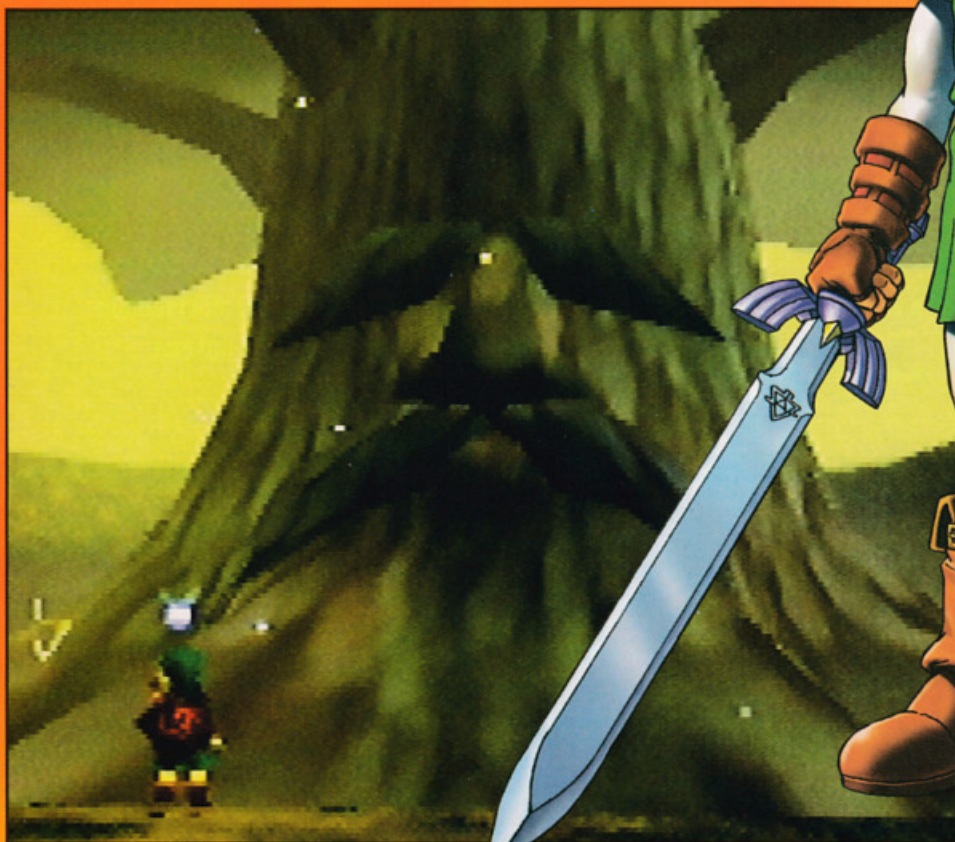
NUMERO 4 quattro MILLENOVECENTONOVANTOTTO

Zeldiamoci tutti insieme appassionatamente. Finalmente è arrivato l'atteso, l'odiato, l'amato, l'unico inimitabile insostituibile Zelda 64.

Poteva un idraulico mancare di un calendario? E quale altra forma, escludendo la chiave inglese, poteva avere?

Regalo natalizio di U.D.R. Omaggio flessuoso al megamagnifico direttore. Saldo di fine anno. Comunque, da appendere.

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi • Responsabile Editrice in Italia: Linea GIG S.p.A. su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief • Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd.
Stampa: Catalyst Publishing, England • Direzione e segreteria: Linea GIG - CLUB NINTENDO Via Volturno, 3/12 - 50019 Osmannoro Firenze.
Hanno collaborato a questo numero per le rubriche italiane: Progettazione e Copy: Mariella Menci, Laura Batistoni, Marco Vannozzi - Grafica: SENZA FILTRO. Registrato al Tribunale di Firenze al n° 4298 il 4/2/93.

Bene, forse abbiamo aspettato un po' troppo ma finalmente il gran giorno è arrivato! il gioco di cui si è più parlato dalla nascita dell'N64 sta per entrare nelle nostre case. Per chi è già stato ammaliato dalle precedenti avventure di Zelda, la storia non riserva grandi sorprese. Ancora una volta un malvagio demone, chiamato Ganondorff, è al lavoro e tu, nelle vesti di Link dovrai annientarlo e salvare il mondo.

LA LEGGENDA CONTINUA

Tutto inizia con una visita della Principessa Zelda, la quale ha poteri extrasensoriali e conosce il destino che attende lei e Link. La Principessa è preoccupata per il crescente pericolo costituito da Ganondorf e ha capito che la sua folle corsa verso il potere va fermata.

Zelda continua la sua storia spiegando che i Sages hanno costruito il Tempio del Tempo per proteggere la Triplice Forza dal diabolico essere, ma prima di poter accedere al tempio ci sono molte chiavi da trovare. Così viene deciso che Link e Zelda dovranno unire le forze per proteggere la loro terra Hyrule. E anche per te inizia un'avventura senza fine...

ENTRIAMO NEL GIOCO

Il movimento è scorrevole e i paesaggi sono dettagliati proprio come ti aspetti da un gioco di questo tipo.

Nello stile tipico di Zelda non ci sono mosse obbligatorie da fare se non quelle strettamente necessarie, così sei libero di esplorare il tuo mondo e questo ti darà un gran daffare. Ci sono alcune azioni che il tuo personaggio compie automaticamente. Per esempio se stai correndo verso un burrone, il personaggio farà un salto la cui lunghezza dipenderà dalla velocità che avrai accumulato. Non preoccuparti però, l'abilità personale del giocatore non è stata eliminata dal gioco. Le azioni che vengono compiute per te sono soltanto le più semplici, quelle che comunque tu avresti sicuramente fatto, e il gioco è pieno di zone in cui le tue capacità saranno essenziali per sopravvivere. In effetti perfino attraversare un semplice passaggio pedonale in un villaggio può metterti fuori gioco.

Come nella versione SNES troverai lungo il tuo cammino molti oggetti utili da raccogliere che ti vengono mostrati nella finestra delle opzioni. Quando avrai un numero sufficiente di oggetti a tua disposizione potrai cambiare il tuo equipaggiamento e decidere quali armi vuoi controllare costantemente con il tuo controller pad.

Alla fine troverai La spada del Maestro che dovrai estrarre da una Roccia (ti ricorda niente?)

Diversamente da Re Artu' potrai fare con la tua spada qualcosa in più oltre eliminare i tuoi nemici. Visto che è la potente Spada del Maestro quella che brandisci avrai a disposizione i colpi di un vero Maestro: il possente Swing Cut (Taglio Girato) che farà sentire i tuoi avversari un po' tagliati a fettine, o il Beam Attack (Attacco delle Api) che ti permette di colpire i nemici a distanza con un onda di energia che parte dalla punta della tua spada. La forza dei tuoi colpi dipende da quanto a lungo tieni premuto il controller stick, ma stai attento a non abusarne perchè questo implica una diminuizione della tua enrgia.

REVIEW NINTENDO 64

Legend of Zelda 64

INFO
- **OPZIONI:** Varie
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Medio/difficile

CREDITS
- **DA:** Nintendo
- **SVILUPPATO DA:** Nintendo
- **DISTRIBUITO DA:** Linea Gig
- **TIPO DI GIOCO:** Rpg

COMANDI
- **CONTROLLO:** Buono
- S: Menù delle opzioni
- A: Azione, attacco, salto
- B: Controllo spada
- C: Alto: cambio visuale; Basso: usare gli oggetti; Sinistro: usare gli oggetti; Destro: usare gli oggetti
- L/R: Sinistra: mappa; Destra: strisciare
- Z: Usare la fatina

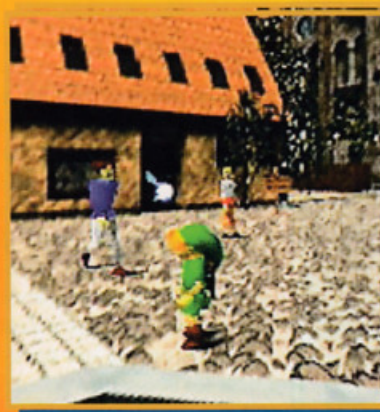
CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** 1
- **SFIDA:** No
- **CONTROLER PAK:** No
- **VIBRA PAK:** Si

DUNGEONS E DRAGONS

Come avrai capito dal titolo intero del gioco il tempo gioca un ruolo importante in questa avventura, Il tempio del Tempo è uno dei luoghi cruciali nella trama, e addirittura ti troverai coinvolto in un vero viaggio nel tempo. Comunque l'Ocarina del tempo menzionata nel titolo non ha niente a che vedere con il viaggio temporale, e neppure la giada di Kokiri, il rubino di Goron o lo zaffiro di Zora. Gemme che devono essere raccolte lungo il viaggio. In realtà è la tua spada magica che ti serve per il tuo viaggio, quando entrato nel tempio del tempo succede qualcosa di davvero forte che ti catapulta sette anni avanti nel futuro, in un mondo nuovo totalmente diverso da quello che sei abituato a conoscere. In questo nuovo scenario dovrai rimettere a posto le tre gemme in tre templi, visitare sei torrioni, viaggiare attraverso foreste buie, montagne, paludi e canyon affrontando molti pericoli, tra cui un dragone. Una giornata piena anche per un elfo super energico come Link!

Nel corso del gioco troverai alcune caratteristiche comuni alle altre avventure. Per esempio potrai alzare i cespugli e trovarvi gemme nascoste sotto e altre cose che vi divertirete a scoprire lungo il vostro percorso. Naturalmente dovrai visitare un cimitero, sorvegliato da un fantasma di nome Poe che sta vicino al tugurio in cui vive.

Oltre a questo fantasma dovrai fronteggiare Redead, un mostro di fango che paralizza le sue vittime con il suo sguardo diabolico, e le due gemelle di ghiaccio e fuoco, che, in maniera sorprendente, lanciano incantesimi di ghiaccio e di fuoco.

Giusto alcuni dei simpatici 'amici' che incontrerai durante il tuo lungo cammino.

ROMPIAMOCI LA TESTA

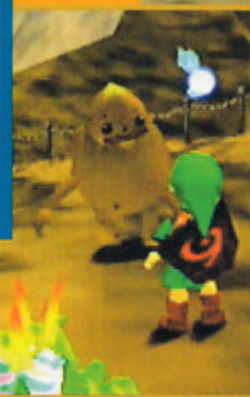
Non sarebbe stata una grande avventura di Zelda se non ci fossero stati rompicapo da risolvere. Tra le varie sfide affronterai un labirinto dentro un castello per sfuggire alle guardie. Ci sono i soliti blocchi, bacchette e altri oggetti da manipolare per raggiungere determinati obbiettivi. Ricordati però che potrai risolvere alcuni rompicapo soltanto interagendo con determinati personaggi, perciò assicurati di aver esplorato ogni luogo e di aver parlato con tutti.

UN CAVALIERE LIBERO E SELVAGGIO

Una delle novità più interessanti la trovi nel Lon Lon Ranch di Hyrule. La prima persona che incontrerai è Epona un personaggio che avrà grande importanza più avanti nel gioco. Nel ranch troverai anche Talon, il proprietario, sua figlia Malon e Ingo, il servitore, un tipo non dei più amichevoli. Sette anni dopo ti unirai ad Epona per combattere il diabolico Ganondorf. Quando sei nel ranch hai l'opportunità di cavalcare un cavallo, cosa mai accaduto finora in un RPG, e potrai vedere cosa accade quando la potenza dell'N64 viene sfruttata in pieno.

LINK È CRESCIUTO

Per tutte le persone che hanno amato e giocato alle precedenti avventure di Link su nes, snes e game boy il sogno si è fatto realtà. Questo gioco ha tutto quanto ci si aspetta: azione, persone da incontrare, enigmi da risolvere, obbiettivi da raggiungerem ma il tutto realizzatto superbamente in uno sfolgorante 3D.

La libertà diandar e dove si vuole e di fare tutto quello che si vuole, senza obblighi schematici, è stata mantenuta, insieme ad altre caratteristiche del gioco per SNES, ed è stata una cosa intelligente data la sua qualità. Non pensiate tuttavia che si tratti di una semplice conversione sulla console maggiore. Il buon uso delle capacità dell'N64 ha reso questo gioco veramente originale e l'unico di questo tipo tra i giochi di ruolo.

Calcio, calcio, calcio! Ovunque ti giri si vede un pallone! Ci chiediamo: ma con tutti questi giochi dedicati al calcio c'era bisogno anche di questo? E ancora: ma ISS 98 saprà offrirci qualcosa che non abbiamo ancora visto? È incredibile ma possiamo solo rispondere con un doppio si!

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98™

GOAAAAL!

La precedente versione di questo titolo ha avuto un ottimo successo e questo è già un buon motivo per dare un'occhiata da vicino a questo gioco nuovo di zecca.

Piuttosto che cercare un gran numero di mosse speciali, ISS 98 offre una grande facilità di controllo dei giocatori. Questo rende il gioco più tattico di altri nei quali puoi correre per il campo eseguendo una mossa speciale ogni volta che un avversario ti viene incontro. Inoltre in questo gioco troverai che i giocatori controllati dal computer sono più organizzati e provano ad essere qualcosa di più che una semplice sfida da battere.

Ora puoi aspettarti che i tuoi avversari facciano dei buoni passaggi, abbiano una difesa più forte di quelle a cui eri abituato e che sappiano tenere la palla lontano da te se non ti impegni a sufficienza.

Nel gioco troverai poi molte opzioni che ti permetteranno di superare l'assetto usuale di giocatori, formazioni e tattiche, fino alla possibilità di creare i propri giocatori e di dare loro la giusta carica emotiva.

Konami ha usato completamente le maggiori possibilità grafiche messe a sua disposizione da N64. Adesso puoi vedere molti più dettagli durante la partita, come gli spruzzi d'acqua provocati dal pallone, o la folla che reagisce di più e sventola i propri colori sociali e anche dei veri cartelloni pubblicitari.

Ci sono anche molte altre attrattive, come la classifica dei capocannonieri, la possibilità di regolare l'inquadratura, nuove formazioni, tackles a mezz'aria, finte e simulazioni e condizioni del tempo che influenzano realmente il rendimento dei giocatori.

Tiri, dribbling e strategie

Tutto sommato il calcio è solo 22 uomini in mutande che corrono dietro la palla, non è vero? No, in ISS 98 non è soltanto questo. Perr vincere, infatti, non ti sarà sufficiente sganmbettare per prati verdi rincorrendo il pallone. Ti ci vorrà quel qualcosa in più che ora cercheremo di suggerirti.

Per iniziare, la cosa migliore da fare quando stai avanzando nella metà campo avversaria è usare il Pulsante C alto, invece di fare un passaggio diritto al giocatore usando il pulsante A. Questo ti permetterà di mantenere in movimento il tuo attacco, senza dover effettuare una pausa per controllare e dovrebbe sbilanciare la difesa avversaria. Un altro modo di mettere fuori gioco la difesa avversaria è di correre lungo uno dei lati del campo, poi, quando la difesa inizia ad esser vicina, effettuare un passaggio verso l'ala opposta che dovrebbe essere più aperta. Passate poi ad un attaccante e il gioco è fatto! GOAL! Almeno dovrebbe essere così, i portieri farebbero meglio a ricordarlo!

In Difesa

Quando sei in difesa, ti accorgerai che nel momenti in cui effettui un contrasto la tua velocità diminuisce e se l'avversario ti passa non lo riprendi più. Così la tattica migliore è quella di stare fermi, tra il vostro portiere e il pallone, e aspettare che il vostro avversario faccia un errore nel passaggio e o nel tiro. Probabilmente la miglior opportunità per tornare in possesso di palla è quando viene effettuata una rimessa laterale. In questo caso puoi marcare stretto il tuo avversario e avere la possibilità di riprendere il possesso del pallone.

Come in ogni gioco di calcio tu puoi cambiare la formazione e la disposizione dei tuoi giocatori prima o durante la partita. È importante così controllare le valutazioni individuali in ogni ruolo e i livelli di abilità dei giocatori per capire dove sarebbe meglio collocarli.

Ci sono poi anche alcune opzioni disponibili come la tattica Make Space utile quando ci sono degli evidenti punti deboli nell'allineamento avversario, oppure quando è la tua squadra ad essere più debole puoi usufruire della tattica Counter Attack, con la quale puoi difenderti ma hai sempre la speranza di avere qualche punto di bonus.

Più siamo, più ci divertiamo!

Giocare da soli è divertente ma c'è una larga scelta di opzioni per più giocatori che ti permetteranno di stracciare i tuoi amici. I primi due modi di gioco sono quelli usuali: un giocatore contro il computer, e due giocatori uno contro l'altro, ma tu puoi avere anche due, tre o quattro giocatori tutti insieme da una parte contro l'unità centrale. Questa possibilità può essere intrigante ma anche tremendamente noiosa, se i tuoi amici non passano la palla. Più giocatori ci sono da una parte e minore diventa la probabilità di entrare davvero in gioco perchè non ci si sente fino in fondo artecipi della partita.

Nel modo Versus puoi comunque optare per altre soluzioni, come giocare due contro due, oppure tre contro uno. Può sembrare strano ma in questa combinazione spesso è il giocatore singolo a vincere, anche se non è fortissimo, perchè i tre che giocano insieme devono essere molto affiatati per ottenere il massimo dalla loro squadra.

Il potere della Creazione

Nella modalità Crea un giocatore puoi creare le tue personali star che potrai salvare e riusare tutte le volte che vuoi. Come prima cosa devi scegliere l'aspetto e il peso della tua creatura e con più di 80 facce e acconciature a disposizione sarà difficile avere due giocatori uguali! Se stai creando un' ala o una punta è bene che siano veloci e non altissimi, mentre se stai 'costruendo' i tuoi difensori è bene che tu li faccia alti affinché riescano a vincere i duelli aerei. Il secondo passo è quello di attribuire i punteggi nelle loro abilità, dando maggior peso a quelle relative alla posizione che assumeranno sul campo. Logicamente ci sono alcune caratteristiche che sono utili ad ogni ruolo, cone la velocità, la resistenza e la capacità di effettuare passaggi.

Infine potrai scegliere da un apposito menu' i colpi speciali di cui dotare il tuo giocatore. A questo punto la creatura è pronta: buttala in campo e falla calciare!

Dagli una spinta!

Prima di spedire in campo la tua squadra è bene che tu controlli a che livello è la motivazione di ciascun giocatore. Tu puoi avere i migliori giocatori del mondo, ma se la loro forma mentale non è quella giusta per giocare non andrai molto lontano. Il livello di motivazione dei diversi giocatori può essere controllato nella finestra Select Members ed è indicato da un faccino sorridente e colorato. Al massimo della forza interiore il faccino brillla di un rosa intenso per passare all' arancione, al giallo, al blue fino ad un triste viola. Se un giocatore è poco motivato va subito sostituito, magari anche con un giocatore dalle minori capacità. Più un giocatore ha voglia di giocare e migliori saranno i suoi risultati. Occasionalmente potrai vedere apparire una faccina arrabbiata di colore rosso brillante che arriva quando un giocatore viene colpito da un brutto fallo. Quando questo accade, metti fuori quel giocatore e richiamalo solo quando avrà riaccumulato un bel po' di voglia di giocare.

Voglia di sfide

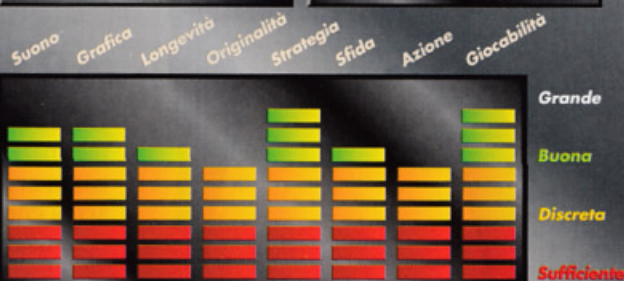
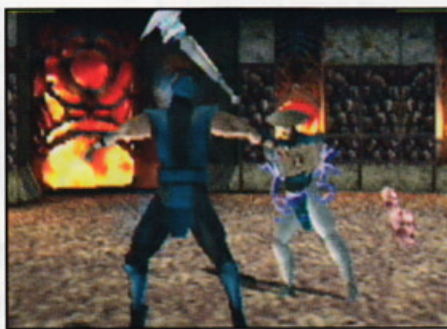
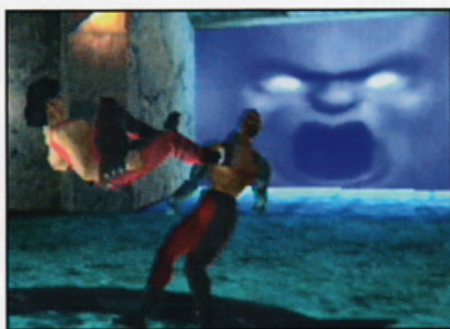
Se non ti basta sfidare il computer in una partita regolare ci sono 16 situazioni studiate apposta per metterti sotto pressione e vedere come ti comporti in situazioni strane.

Ti può capitare ad esempio di essere la Germania e diessere sotto di un gol contro un'agguerrita Irlanda del Nord. Devi fare due gol per vincere, ci riuscirai mentre il cronometro avanza senza pietà?

Un'altra situazione ti vede indossare la casacca della Francia contro il Sud Africa con un gol per parte. Il tempo scorre veloce, saprai ottenere il meglio dai campioni del mondo 98? Se ci fosse in palio la Coppa del Mondo potrebbe essere facile essere sopraffatti dall'emozione!

Un numero 1?

Il gioco ha un 'ottima grafica ed una bella animazione con tocchi davvero simpatici. Inoltre i personaggi reagiscono secondo la direzione del gioco e la squadra controllata del computer è più agguerrita del solito. I giocatori seguono bene i comandie i loro movimenti sono fluidi e realistici, senza che tu debba imparare a memoria complicate combinazioni di pulsanti.

ISS 98 è in conclusione un bel gioco di calcio, facile da giocare. Quindi se ami le cose complicate forse per te è meglio World Cup 98, ma se quello che ti interessa è il divertimento allo stato puro allora non ci pensare un attimo e corri a comprare questa cartuccia.

La Saga di Mortal Kombat continua… cosa ci aspetta in questo nuovo episodio?

CHE C'È DI NUOVO?

È tempo di prendere i nostri beneamati giochi arcade e dalla sala giochi portarli a casa! Non c'è bisogno di avere una cameretta enorme, basta avere il nostro N64 con tutta la potenza dei suoi 128MB! Per confezionare questonuovo episodio è stata scelto il look poligonale in modo da esaltare la capacità grafica della macchina Nintendo. Così tra questa versione e quella a gettoni non ci sono moltissime differenze. I personaggi si muovono con la stessa velocità e fluidità, ci sono tutti i colpi speciali accompagnati da vari effetti grafici e cambi di inquadrature. Estremamente curati e dettagliati anche i fondali che ripropongono in maniera aggiornata lo stile che da sempre contrad distingue questa saga.

Ma la grande novità è quella di avere creato un'avventura totalmente tridimensionale. Adesso i personaggi possono schivare e scansare i colpi dell'avversario anche spostandosi lateralmente e mantenendo tutte le loro combos e fatalyties, interagendo con i fondali come mai prima.

ARMI

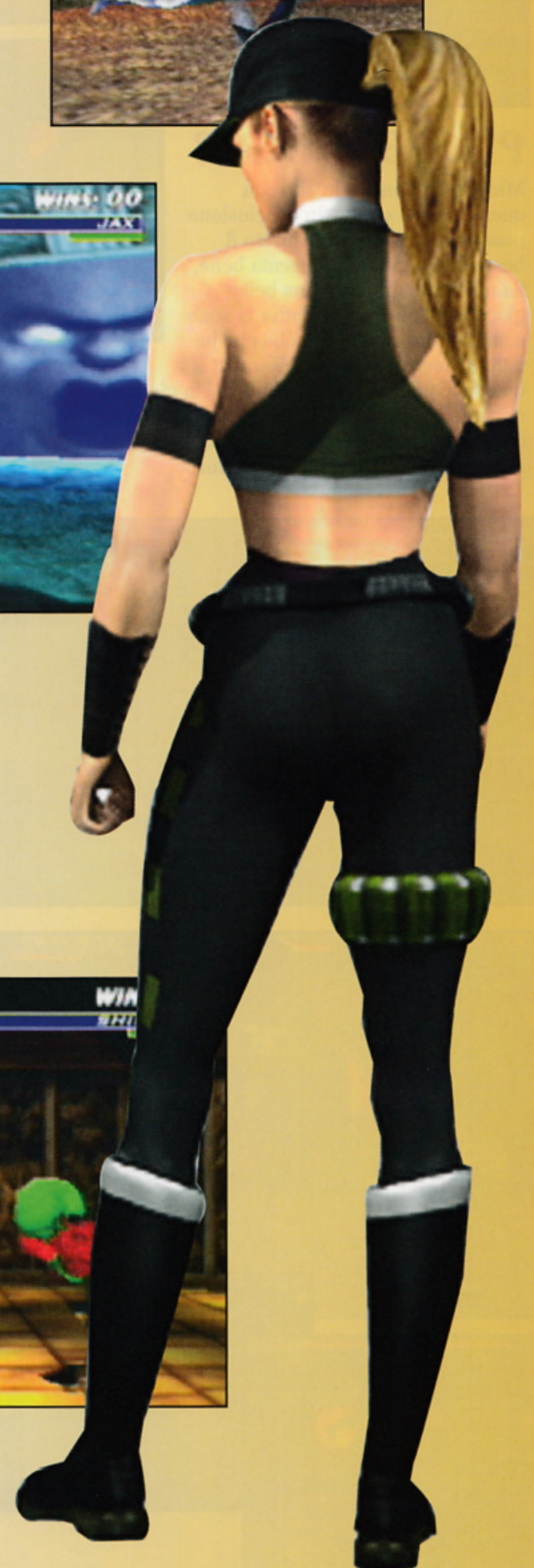
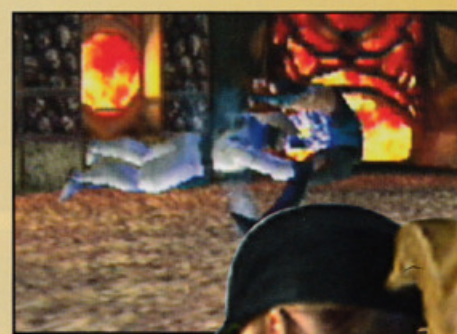
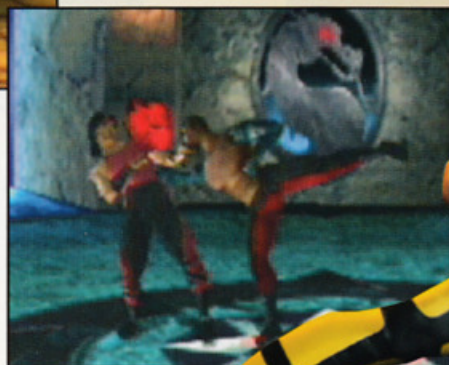
Un'altra nuova caratteristica presa pari pari dall'arcade è la possibilità di usare armi. Ogni lottatore ha la sua arma che può essere lanciata, ruotata, usata per spaccare una o due teste se maneggiata con cura. Ma la cosa più divertente è che ogni combattente può 'rubare' l'arma al suo avversario e poi usargliela contro. Tra le armi puoi trovare coltelli, spade, clave e balestre. Credo che ci sia l'occasione di vedere un bel po' di sangue scorrere.

È LA FINE?

Un altro elemento trasportato con successo dalla versione 'grande' a quella 'piccola' sono le sequenze filmate della fine dei diversi personaggi. Logicamente la morte dei lottatori può avvenire in modidiversi: da un colpo con le armi, al lancio di palle di fuoco o di acido sino alla gentile arte dello smembramento. Nella versione trovi tutto questo e ti offre tanto di quel sangue da riempire una cisterna (se è quello che vuoi!)

DACCI DI PIÙ

La versione N64 contiene anche dell cose che NON ci sono in quella arcade. Goro appare come personaggio segreto, c'è un'arena in più nella quale combattere chiamata Ice Pit (la Buca Ghiacciata), ci sono infine alcune scelte di gioco come l'Endurance, una classica modalità in cui mettere alla prova la reistenza dei lotattori e il modo Tournament, un torneo al quale possono partecipare sino a otto giocatori.

Club Nintendo
WINS: 00
REIKO
WINS: 00
QUAN CHI
WINS: 00
LIU KANG
WINS: 00
JAX
WINS: 00
FUJIN
WINS: 00
REIKO
WINS: 00

PUO BASTARE?

Midway ha puntato in alto con questa conversione e in conclusione possiamo dire che ha centrato il bersaglio. Il gioco si presenta bene, ha un'ottima grafica e una bella giocabilità, gli effetti splatter ci sono e soprattutto c'è tutto quello che ha fatto della saga di Mortal Kombat una delle più amate dal pubblico. Un gioco da non perdere per chi è un fan di Goro e compagni, ma anche un buon modo per affrontare l'universo dei picchiaduro!

aprile

gio	1
ven	2
sab	3
dom	4
lun	5
mar	6
mer	7
gio	8
ven	9
sab	10
dom	11
lun	12
mar	13
mer	14
gio	15
ven	16
sab	17
dom	18
lun	19
mar	20
mer	21
gio	22
ven	23
sab	24
dom	25
lun	26
mar	27
mer	28
gio	29
ven	30

maggio

sab	1
dom	2
lun	3
mar	4
mer	5
gio	6
ven	7
sab	8
dom	9
lun	10
mar	11
mer	12
gio	13
ven	14
sab	15
dom	16
lun	17
mar	18
mer	19
gio	20
ven	21
sab	22
dom	23
lun	24
mar	25
mer	26
gio	27
ven	28
sab	29
dom	30
lun	31

giugno

mar	1
mer	2
gio	3
ven	4
sab	5
dom	6
lun	7
mar	8
mer	9
gio	10
ven	11
sab	12
dom	13
lun	14
mar	15
mer	16
gio	17
ven	18
sab	19
dom	20
lun	21
mar	22
mer	23
gio	24
ven	25
sab	26
dom	27
lun	28
mar	29
mer	30

Luglio

gio	1
ven	2
sab	3
dom	4
lun	5
mar	6
mer	7
gio	8
ven	9
sab	10
dom	11
lun	12
mar	13
mer	14
gio	15
ven	16
sab	17
dom	18
lun	19
mar	20
mer	21
gio	22
ven	23
sab	24
dom	25
lun	26
mar	27
mer	28
gio	29
ven	30
sab	31

agosto

dom	1
lun	2
mar	3
mer	4
gio	5
ven	6
sab	7
dom	8
lun	9
mar	10
mer	11
gio	12
ven	13
sab	14
dom	15
lun	16
mar	17
mer	18
gio	19
ven	20
sab	21
dom	22
lun	23
mar	24
mer	25
gio	26
ven	27
sab	28
dom	29
lun	30
mar	31

Settembre

mer	1
gio	2
ven	3
sab	4
dom	5
lun	6
mar	7
mer	8
gio	9
ven	10
sab	11
dom	12
lun	13
mar	14
mer	15
gio	16
ven	17
sab	18
dom	19
lun	20
mar	21
mer	22
gio	23
ven	24
sab	25
dom	26
lun	27
mar	28
mer	29
gio	30

IL CALENDARIO DEL TUBO

Perché nessuno possa dir di voi che non sapete fare un tubo... ecco tutte le dritte necessarie per far stare in piedi questo... coso.

OTTOBRE

ven	1
sab	2
dom	3
lun	4
mar	5
mer	6
gio	7
ven	8
sab	9
dom	10
lun	11
mar	12
mer	13
gio	14
ven	15
sab	16
dom	17
lun	18
mar	19
mer	20
gio	21
ven	22
sab	23
dom	24
lun	25
mar	26
mer	27
gio	28
ven	29
sab	30
dom	31

NOVEMBRE

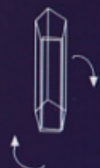
lun	1
mar	2
mer	3
gio	4
ven	5
sab	6
dom	7
lun	8
mar	9
mer	10
gio	11
ven	12
sab	13
dom	14
lun	15
mar	16
mer	17
gio	18
ven	19
sab	20
dom	21
lun	22
mar	23
mer	24
gio	25
ven	26
sab	27
dom	28
lun	29
mar	30

DICEMBRE

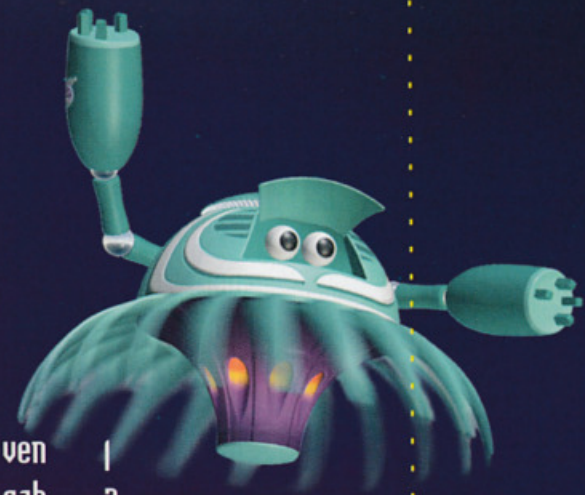
mer	1
gio	2
ven	3
sab	4
dom	5
lun	6
mar	7
mer	8
gio	9
ven	10
sab	11
dom	12
lun	13
mar	14
mer	15
gio	16
ven	17
sab	18
dom	19
lun	20
mar	21
mer	22
gio	23
ven	24
sab	25
dom	26
lun	27
mar	28
gio	29
ven	30
sab	31

Piegare lungo le indicazioni

Piegare verso l'interno in modo da formare un pentagono

Girare il calendario per visionare il mese

CALENDARIO DEL TUBO 1999

gennaio

ven 1
sab 2
dom 3
lun 4
mar 5
mer 6
gio 7
ven 8
sab 9
dom 10
lun 11
mar 12
mer 13
gio 14
ven 15
sab 16
dom 17
lun 18
mar 19
mer 20
gio 21
ven 22
sab 23
dom 24
lun 25
mar 26
mer 27
gio 28
ven 29
sab 30
dom 31

febbraio

lun 1
mar 2
mer 3
gio 4
ven 5
sab 6
dom 7
lun 8
mar 9
mer 10
gio 11
ven 12
sab 13
dom 14
lun 15
mar 16
mer 17
gio 18
ven 19
sab 20
dom 21
lun 22
mar 23
mer 24
gio 25
ven 26
sab 27
dom 28

marzo

lun 1
mar 2
mer 3
gio 4
ven 5
sab 6
dom 7
lun 8
mar 9
mer 10
gio 11
ven 12
sab 13
dom 14
lun 15
mar 16
mer 17
gio 18
ven 19
sab 20
dom 21
lun 22
mar 23
mer 24
gio 25
ven 26
sab 27
dom 28
lun 29
mar 30
mer 31

F-1 WORLD GRAND PRIX

Cos'è questa cartuccia? É forse il gioco che tutti gli appassionati di Formula 1 stavano aspettando ansiosi?

Di sicuro la grafica, il suono e la pura, alta velocità di corsa ti terranno incollato allo schermo per una sacco di tempo e sicuramente non ti accontenterai di fare un solo giro. Cosa ha di più questo gioco rispetto agli altri dello stesso tipo?

Bene, anzitutto ha i veri piloti e i più famosi circuiti di Formula 1, molte opzioni che ti permettono di cambiare di cambiare l'assetto della tua auto, diverse possibilità di gioco e gare davvero realistiche. É abbastanza per te?

I team migliori

Fare una buona squadra e scegliere il tuo pilota ti occuperà per un bel po' di tempo prima di gettarti nella mischia. Tutti i migliori piloti presenti nel campionato del mondo 1997 sono presenti (con la strana esclusione di Jacques Villeneuve) e di ognuno ti vengono forniti i dati riguardanti le partenze, le pole positions e le vittorie conquistate nella passata stagione. Anche i costruttori hanno le loro liste di dati con annotati il tipo di motore usato, le vittorie, i punti ottenuti nella speciale classifica e la posizione finale.

Prepara il tuo bolide

Tu puoi preparare personalmente la tua auto per ogni corsa combinando 6 diverse catteristiche fino a trovare il tocco vincente che ti permetterà di dominare il campionato.

Cambiare marcia

Quando affronti una curva ti conviene scegliere una marcia bassa che poi ti permetterà di accellerare quando esci dalla curva. Per un tratto diritto è meglio scegliere una marcia leggermente piu più alta che ti darà un buon equilibrio per l'accellerazione e la velocità massima.

Sterzare

Puoi sistemare l'angolo di sterzata delle tue ruote da un minimo di 14 gradi a un massimo di 28. Se tu scegli la gradazione più alta potrai fare curve molto strette, ma poi non avrai un grosso controllo dello sterzo nei rettilinei.

Gomme

Se tu hai una buona presa in queste curve e la tua velocità diminuisce in dirittura dovrai usare gomme dalla mescola più morbida. Hanno il difetto di consumarsi più velocemente e quindi dovrai fermarti più spesso ai box.

Benzina

Logicamente meno benzina hai nel serbatoio e più veloce è la tua auto. Assicurati però di avere abbastanza carburante da poter finire la gara.

Alettoni

Migliore e l'assetto dei tuoi alettoni e migliori saranno la tua tenuta di strada e la tua capacità di frenata

Sospensioni

Se opti per delle sospensioni più dure avrai una migliore prestazione, ma questo potrà incidere sull'usura delle tue gomme e costringerti subito ad una fermata.

Se dover pensare a tutti questi aspetti ti sembra un po' noioso non preoccuparti. Puoi iniziare con una macchina meno competitiva. Potrai poi cambiare l'assetto quando vuoi iniziare a gareggiare. Una volta presa pratica con i comandi probabilmente vorrai rendere la tua auto competitiva per vincere e potrai scegliere e memorizzare l'assetto che più si confà al tuo stile di guida.

Entra in pista

Ci sono cinque modi diversi di gareggiare con i tuoi amici o contro il computer.

Gara a tempo

Sei da solo sulla pista di ognuno dei circuiti presenti nel gioco. Il tuo scopo è quello di girare il più velocemente possibile. Il computer annota il tuo miglior tempo che prende la forma di un auto fantasma così tu potrai vedere dove devi andare. Potrai fare tutti i giri che vuoi fino a prendere una totale padronanza di tte le curve e chicane dei circuiti.

Esibizione

Un gara di esibizione può avere luogo su ognuno dei circuiti. É la tua abilità di pilota contro una pista completa di auto controllate dal computer su gara da 1 a 35 giri. Probabilmente è il miglior modo per prendere confidenza con la pista e con le altre macchine prima di affrontare un intero campionato del mondo.

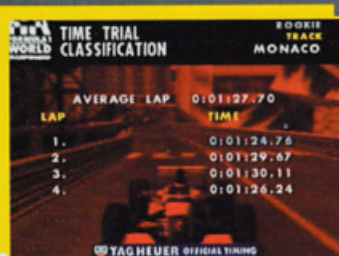
Due giocatori

Tu ed un tuo amico siete gli unici piloti in questa opzione, con la possibilità di giocare con lo schermo diviso orizzontalmente o verticalmente. Si può scegliere tra tre diversi punti di vista e puoi avere il replay delle azioni migliori.

Sfida

Questa è una buona modalità di gioco se ti piace davvero la sfida. Ci sono tre opzioni: attacco, difesa e problema. Succede che ti trovi proiettato in una reale situazione del campionato 97 nella quale ti troverai a dover raggiungere qualcuno, tenere lontano qualcun altro o semplicemente ti troverai alle prese con un sacco di eventi che ti piomberanno addosso velocissimi. Ci sono cinque sfide per ogni circuito e dovrai completarle tutte prima di andare avanti.

Grand Prix

Infine il Gran Premio, l'evento principale! Avrai a disposizione un totale di 17 corse in varie parti del mondo, incluse giri di prova e qualificazioni. Non è obbligatorio guadagnare punti in ogni competizione, ma tu vuoi diventare campione del mondo, non è vero?

Grande realismo

La cosa forse più impressionante in questo gioco è il realismo nella rappresentazione delle gare. La grafica è incredibilmente buona, con dettagliati paesaggi, cartelloni pubblicitari e la possibilità di riconoscere subito ogni macchina che ti appresti a superare. Ci sono poi varie condizioni di tempo dal sole alla pioggia, passando per cieli nuvolosi. Un tocco di mordente in più è dato da alcuni piccoli ma significativi particolari, come le scintille che sprizzano sull'asfalto, o le fiamme che avvolgono le auto finite.Durante la gara ci sono cinque punti di vista tra cui scegliere incluso quello tradizionale dall'abitacolo, che forse è il migliore per sentire davvero tutta l'emozione della gara.

Non potrai affrontare nessuna delle gare semplicemente lasciandoti scivolare sulla pista con il dito incollato a paletta sull'accelleratore.

Avrai bisogno di imparare a dosare il gioco di freno e accelleratore e questo dipenderà molto anche dall'assetto che avrai scelto di dare al tuo bolide. Dovrai imparare anche a mantenere in carreggiata la tua auto e in questo ti aiuterà la visualizzazione di un area della pista che rappresenta la direzione ideale da mantenere. Se ti allontani troppo dalla traiettoria vedrai sventolare una bandiera di pericolo e riceverai un ammonimento verbale. Se decidi di provare le opzioni più pericolose rischierai di danneggiare la tua auto in qualche scontro o collisione che lasceranno ammaccato il tuo mezzo. Per avere un auto più resistente ti consigliamo di usare gomme morbide e sospensioni dure, però stai attento ad evitare di scivolare sulla pista quando affronti una curva e di perdere la traiettoria quando scali le marce.

Vittoria!

Questo è certamente uno dei migliori giochi di Formula 1 mai visti sinora, anche su PC, e che tu sia o meno un appassionato di automobilismo non potrai far altro che apprezzare la grande carica agonistica di questo gioco. Un grande sforzo è stato profuso per far si che questa simulazione fosse il più vicina possibile alla realtà, con un buon mix di diversi elementi. La grafica, gli effetti sonori, le opzioni e la giocabilità fanno di F1 Grand Prix sono da numero 1!

F1 WORLD GRAND PRIX

INFO
- **OPZIONI:** Selezione squadra e pilota, assetto macchina, modi di gioco, scelta circuiti
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Medio

CREDITS
- **DA:** Video System
- **SVILUPPATO DA:** Paradigm Entertainment
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** Simulazione automobilistica

COMANDI
- **CONTROLLO:** Buono

 Opzioni

 Accelleratore

 Freno

 Alto: Cambio visuale
Basso: specchietto retrovisore
Destro: specchietto laterale destro
Sinistro: specchietto laterale sinistro

 Sinistro: scalare marcia
Destro: cambiare marcia

Z Retromarcia

CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** Da 1 a 2
- **SFIDA:** Si
- **CONTROLER PAK:** No
- **VIBRA PAK:** Si

Small Soldiers

Il film Small Soldier sarà sul grande schermo tra poco e THQ ha convertito questa avventura in un gioco per Game Boy che arriverà in tempo per allietare le vostre feste natalizie.

Piccoli E Tosti

Quesat è la storia di un mondo di alieni e soldatini. In una storia tradizionale, gli alieni dovrebbero essere i diabolici invasori e i soldati dovrebbero essere gli eroi, pronti a difendere un paese pacifico e i suoi abitanti. Ma non in questa storia. Qui i soldati sono i cattivi! Questi diabolici e malvagi commandos hanno un solo obbiettivo: portare rovina e distruzione su un gruppo di alieni che – per quanto aggressivi e bizzarri possano sembrare – sono pacifici e inoffensivi.

Piccolo è Grande!

Per quanto Small Soldier sia una storia ambientata nel mondo dei giocattoli, è non di meno un'avventura densa di emozioni che ti terrà occupato per un bel po'. Inoltre è bello dare per una volta agli alieni la parte dei bravi ragazzi e anche se la grafica non è esaltante, l'azione prende di brutto. Così se sei un soldato incallito o anche se solo ti piacciono i giochi di questo tipo, questa cassetta ti terrà occupato per un bel po' di tempo.

Guerrieri Appassionati

Il tuo compito è di stare dalla parte degli alieni, i Gorgoniti, combattere contro i commandos dei soldatini, liberare i tuoi compagni dalle grinfie dei nemici e ristabilire la pace e l'equilibrio nel tuo mondo. Sebbene i gorgoniti abbiano un nome e un aspetto che fanno pensare che essi siano insieme folli e pericolosi, in realtà sono un popolo davvero pacifico. Le cose cambiano quando arriva il Commando Elite, capitanato dal terribile Chip!

La Missione da Seguire

Nel gioco ci sono 12 livelli/missione da completare con l'aiuto di un sacco di power ups e armi, che ti faciliteranno il compito. Alcune location del film sono state incorporate nel gioco e troverai delle scorciatoie per riuscire a superare i terreni più accidentati. I tuoi nemici sonodavvero ben equipaggiati per la battaglia e sono dotati non solo di archi, reti, bolas, corde ma anche del terrificante fucile a colla. Riuscirà il tuo esercito a soparavvivere e a vincere? Solo il tempo potrà dirlo! Non ti preoccupare se non riesci a finire il gioco in una volta. Potrai infatti memorizzare i tuoi progressi con le password in modo da poter entrare e uscire da questa battaglia per la sopravvivenza.

REVIEW GAME BOY

SMALL SOLDIERS

INFO
- **OPZIONI:** Password, Livello difficoltà
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Medio

CREDITS
- **DA:** THQ
- **SVILUPPATO DA:** Tiertex
- **DISTRIBUITO DA:** Linea Gig
- **TIPO DI GIOCO:** Azione/piattaforma

COMANDI
- **CONTROLLO:** Buono
- A: Fuoco
- B: Salto
- S: Start/pausa
- S:

CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** 1
- **SFIDA:** No
- **BACK UP PILE:** Si
- **CONTINUA:** No

Suono · Grafica · Longevità · Originalità · Strategia · Sfida · Azione · Giocabilità

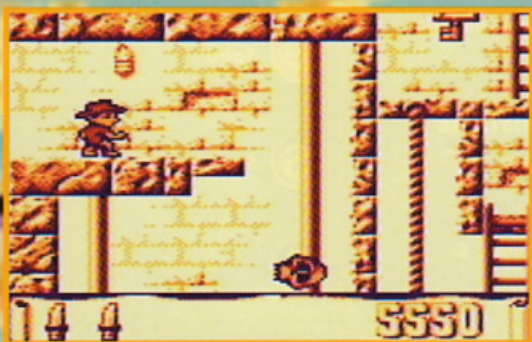
Grande · Buona · Discreta · Sufficiente

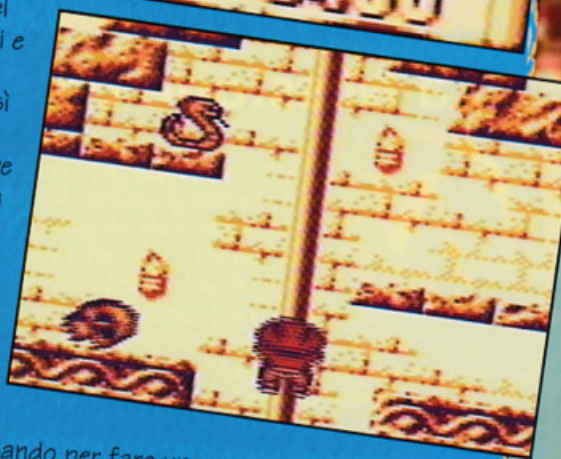
Montezuma's Return!

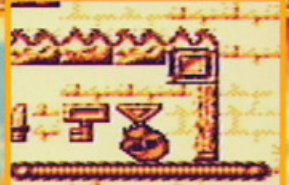
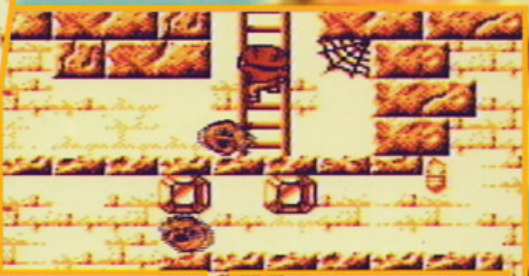
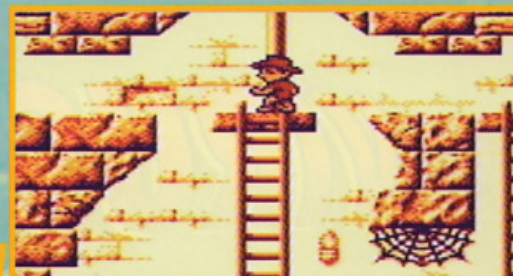
Tarantula Studios ci avevano dato, nel lontano 1984. La vendetta di Montezuma e ora tornano con questo nuova avventura ancora intitolata al mitico capo atzeco.

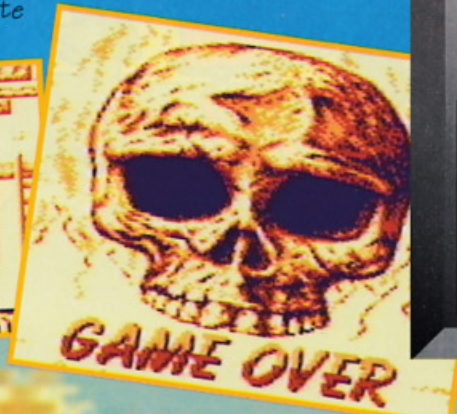
Punti per Premi 5400

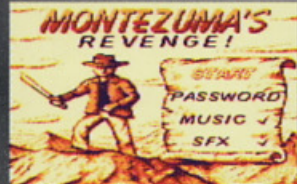
In questo classico gioco di piattaforma dovrai fare a meno delle armi ma potrai aiutarti con Power Ups e diamanti che troverai lungo il tuo cammino. Armato solo della tua ingenuità e abilità inizierai questa avventura con cinque vite in dotazione. Riceverai punti per ogni oggetto raccolto: i diamanti, per esempio, valgono circa 1000 punti, mentre le chiavi, per quanto importanti, ne valgono soltanto 50.

Le chiavi sono di vitale importanza per progredire nel gioco, perchè solo con queste puoi aprire le barriere che ti sbarrano la strada. La prima chiave che trovi ti permetterà di aprire due porte, ma poi ad ogni chiave corrisponde una sola e unica porta che si apre.

Sul Palo 5400

Viaggiando per le diverse aree del gioco sarai aiutato da scale, pali e piattaforme mobili alcune delle quali appaiono e scompaiono, così dovrai prendere il tempo per saltare. Potrai anche attraversare delle barriere che scompaiono, ma se stai passando nel momento in cui si rimaterializzano, sei spacciato! Saltare su un palo potrebbe non essere sufficiente a sfuggire ad un nemico che ti sta dando la caccia, anche perchè potresti scivolare verso il basso e trovare qualcuno che ti sta aspettando per fare uno spuntino!

1000 Modi per Morire

Le zone che dovrai attraversare sono infestate da una moltitudine di oggetti mortali. Tra i tuoi nemici, teschi rotolanti, ragni striscianti, serpenti e arcieri completi di arco e frecce; e basta un tocco da parte di uno di loro per decretare la fine della tua 'piccola' vita. Ma anche il paesaggio non è così innocente come sembra: dovrai, infatti, evitare fiamme, pioggia dal cielo, corde che si incendiano nel momento stesso in cui le afferri (e questo fa proprio male!).

Che Dire?

Questo gioco è leggermente più difficile da portare a termine rispetto ad analoghe avventure per il Game Boy, e probabilmente lo troverai molto più duro di ogni standard se non sei abituato a questo tipo di giochi. La frustarzione che provi a dover tornare spesso indietro è dovuta al fatto che vuoi andare dappertutto! Sebbene questo gioco possa sembrare simile a cose viste in passato, e sarebbe troppo facile criticarlo per questo, possiamo dire in tutta sincerità che si tratta di un bel gioco classico e tradizionale da spippolare allegramente sul tuo Game Boy!

REVIEW GAME BOY

MONTEZUMA'S RETURN

INFO
- **OPZIONI:** Passwors, musica, effetti sonori
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Da medio a difficile

CREDITS
- **DA:** Take 2
- **SVILUPPATO DA:** Tarantula Studios
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** Piattaforma

COMANDI
- **CONTROLLO:** Buono
- A: Salto
- B: Salto
- S: Start/pausa
- S: Mappe/vite

CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** 1
- **SFIDA:** No
- **BACK UP PILE:** Si
- **CONTINUA:** No

VIRUS & GAME

© M&M

Dedicata al cestino

Caro cestino
grande o piccolino
vorresti essere forte o partire di scatto
ma tu Donkey Kong non lo sei affatto
ti piacerebbe portare spade o pozioni
ma tu ti prendi sempre calcioni
ogni giorno ti svegli con cartacce
colpa dei nintendomani che ti scrivono
solo parolacce
ogni volta prendi una cartaccia
e tu la levi con una faticaccia
Oh povero cestino
ogni volta che scarichi
tieniti pronto amico che riparti!!

Paolo Battaglia

Il cestino si è commosso e ha inondato di lacrime la redazione. Di poi si è montato la testa e ha cominciato con il rifiutare le lettere vaganti che cercavano di centrarlo chiudendo ermeticamente il coperchio. Ma da quando siamo diventati duri niente più ci commuove e il cestino è stato riaperto con la fiamma ossidrica. Un po' sbruciacchiato ma sempre ...vivo!! Ed ecco la versione fumetto di quel che è successo a causa della lettera al cestino. Ringraziamo Paolo Battaglia per la trama.

N.B. Per i soci meno dotati: la pagina 27 si legge in orizzontale

TUTTI INSIEME, ALLEGRO CON BRIO!!!

SNAP!
CESTINO CANTA ANCHE TU INVECE DI SOGNARE AD OCCHI APERTI!
SNAP!

SVEGLIA!!! HAI LETTO TROPPE LETTERE! MA CHI TI CREDI DI ESSERE: LINK CHE LIBERA ZELDA?!

PLOF!

COME FACCIO A FARE LA FOTO CON TUTTE QUELLE CARTACCE?

CESTINO, RACCOGLI LE TUE CARTACCE E CANTA!
NO! NO!

VIA QUELLE CARTACCE!!!

MENTRE FACCIO PARTIRE L'AUTOSCATTO ASSUMETE UN'ARIA NATALIZIA!

...E SPERIAMO CHE QUESTA NON VENGA MOSSA COME LE ALTRE!...

ARRIVOOOO!!!

È VENUTA TREMANTE ANCHE QUESTA!

IL NUOVO LOOK

IL NUOVO LOOK

Appunti, suggerimenti, consigli e imperativi categorici per la nuova generazione di Nintedomani.

Sparatevi con attenzione questa pagina nelle meningi e coloratela di blu..

O.K.
Intanto basta con i piagnistei!!
Nintendoingrippati? Chi se ne frega.
Tirate fuori gli artigli e potenziatevi da soli.
Basta con il cocco di mamma che trova la brutaliti scodellata magari da Alan Filaferro.
Basta con la storia "ma io sono piccolo"
Alla Nintendo non esistono soci piccoli ma solo soci che con Nintendo diventano piccoli anche se erano grandi prima.
E viceversa.
Geniale vero?
Nintendo tira fuori il tigre che hai in te e dal ragazzo esce il grande e nel grande rientra il ragazzo per questo in casa mia c'è una confusione che non vi dico e tutti a guardarsi nello specchio per controllare l'identità perduta. Il linguaggio innovativo ha stravolto poi anche le ultime resistenze e il Ragazzo Luce si è abbagliato da solo guardandosi nello specchio e ha scoperto che da elettronico era diventato soltanto tronico e che il laser gli sparava un colorito verdognolo stile lucertolonecyber.
Perchè Nintendo 64 tira fuori gli antagonismi e basta con i buonismi.
Dateci invece giù di brutto.
Ci sono perfino i flussi esoterico/magnetici che si trasferiscono dall'oggetto (Nintendo) al soggetto (Voi).

Oppure è il contrario? cioè dal soggetto (Nintendo) all'oggetto (Voi)?

Comunque sia, prima di dare il via alle scariche esoterico/magnetiche, badate bene di avere una presa a terra daltronde obbligatoria per la normativa CEE.
E se poi la presa a terra non ce l'avete...chi se ne frega!?
Nel frattempo torme di player laceri e graffiati, tremanti e tremati, girano fradici di potenza per le strade della campagna Nintendo che si estende per miglia e miglia.

Giuro. Una campagna così era da tanto che non la vedevo.

POSTER POSTA

Posta di fine anno, posta da sballo, a tutta posta, evadiamo la posta non possiamo evadere le tasse, il cestino accetta solo assegni e non più lettere.
E la decisione di regalarvi per vostro personale godimento il miniposter postale di udr in persona. Attaccatevelo!

ITALIA

NINTENDO

Nintendo POSTA Club

AL CESTINO

"Salve a tutti, mi chiamo Fabio e ho 16 anni, vorrei tanto comprare la consolle nintendo 64 perché il mio Supernintendo si è rotto un mese fa, ma i miei genitori non vogliono, cosa devo fare?

Ps. Vi prego non cestinate la mia lettera"
•Fabio Saracino Bari

GASP! PANT!! GULP! SBRECH! OFF! ARG!
Mi sono strozzato nel tentativo di rispondere all'appello di Fabio.Certo che per essere la prima lettera direttamente indirizzata a me poteva mantenersi un po' più sul semplice!!
Imbarazzantissima risposta. Soluzione 1 Comincia a risparmiare i soldi della paghetta mensile, quelli per i divertimenti vari o modera un po' la richiesta di scarpe firmate etc etc. Vale dire scegli. Soluzione 2 fai il duro, durissimo, superduro e tutti i giorni piangi come un vitello condotto al macello per commuovere mamma e papà Soluzione 3 fai qualche lavoretto in casa o fuori per guadagnarti i soldi Soluzione 4 scrivi a Babbo Natale.

"Caro e (molto costoso) Club Nintendo volevo chiederti quali sono le squadre avversarie della nazionale Nintendo Ultra 64.
Nella Nazionale Nintendo 64 c'è qualche Under SNES?
U.D.R. non vuol dire Uova del redattore?
Il SuperNintendo abbreviato è Snes, e il Nintendo Ultra 64?
La Nintendo Ultra 64 ha i giochi delle Turtles (Tartarughe Ninja) o no?
Chi è ARG?
Chi sei tu?
Daniele Crespi Bergamo

P.S. NDD vuol dire Nota Di Daniele
P.P.S Aspetto risposte
P.P.P.S. Se la squadra pareggia non può nè stramazzarsi con Virus nè sbrindare con Game, quindi che fà?

**Abbiamo prodotto mostri.
La sicurezza con cui i nostri corrispondenti (che ci immaginiamo tutti giovani e carini, adolescenti dolci e sinceri) ci scaricano gavettate di ironia e giochetti di parole è quantomeno impressionante.
Siamo forse stati troppo bravi cattivi maestri?
O forse le velocità di stimolazione delle schermate Nintendo attivano i cervelli assai bene però?
O magari a Bergamo alta le scuole sono più produttive che altrove?
Aspettiamo risposte
Poi:
-anzitutto caro non vuol dire costoso assai.
-in quanto alle squadre avversarie mi pare logico che Sega e Play Station mettano in campo i loro eroi virtuali e si dia avvio al torneo!
Per l'under Snes più d'uno:Yoshi, Bomber Man e Diddy Kong.
-e perchè Uova e non Uva oppure financhе Unabomber?
- Arg si irrita solo a pronunciarlo, figurati....
-io sono io ovvio
sbevazziamo molto e ci sbrindiamo e stramazziamo tutti insieme appassionatamente.
-certo della tua comprensione U.D.R. (nella versione Urlo Disumano Radente)**

Mod. 24 ESPRESSO (EXPRÈS)

Cambio/Scambio

FedeleAbbonato possessore di Snes con otto cassette tra cui l'inimitabile Killer Instinct di cui conosce Dangermove e ultracombo cerca tutte le altre umiliation e fatalities e (se esistono)trucchi e gabole. Non fatelo soffrire ancora e prima che passi al 64 spedite il tutto a Zanotti Bruno Viale Carso n.9 Orzinuovi (BS)tessera 0030202

Vi prego aiutateci!1 Thany (tessera 0037167) e il suo amico Angelo sono blokkati all'ultimo (forse) mostro di Secret of mana, cioè Flammie. Come sconfiggerlo? Offre in cambio in diretta Password finale: Aladdin Jasmine Abù Sultano per Aladdin. Scrivere a Vervelidis Thany Via del Grue 48 - 65922 Bussi sul Tirino Pescara

Siete SuperMario64 blokkati? Scrivete immediatamente a Domenico del Rosso (tessera 0036150) che in nove giorni ha stremato il suo Mario64 estorcendogli tutti i trucchi necessari. Domenico del Rosso Via madonnina n. 46 - 65024 (Pe)

Scambia saluti con Luca Senn il pluridecorato Alan Filaferro

Superbloccccccccccccccccccccccccccccccccccccccccccccccccato da un sacco di tempo con il gioco Nintendo 64 Clay Fighter 63 1/3". Vi scongiuro: aiutatemi a trovare TUTTI i personaggi nascosti. Sono Luca Marchetto Via Bari 63/5 39100 Bolzano

Qualcuno vuole un Jurassic Park usato ma ancora capace di far tremare i polsi del player? Scrivete a Michele Bodoni Via Anelli trigolo 8CR) 26018

Desidero tantissimo avere trucchi e codici segreti per…Mortal kombat, mortal Kombat 2, mortal Kombat 3 e soprattutto per ultimate Mortal Kombat 3 per Snes . Scrofani Graziano via milano 9 - 96010 Palazzuolo Acreide Siracusa

Disperata Sabrina nuova socia di Game boy per Wario land in Super mario land 3. Come si supera lo schermo finale di Spiaggia Risaiola (punto di partenza) ? Inoltre cerca amici di Nintendo. Scrivere a Boletti Sabrina Via Strepponi 16 26900 Lodi (Co)

CONCORSO SENZA PREMI

Lancio del grande concorso senza premi in cui il primo e l'ultimo andranno in bianco entrambi e tutti sono alla pari. **Trova TU la miglior traduzione di UDR** il quale, stufo di essere *Uno Della Redazione*, ricerca nuove soluzioni da voi prospettate per migliorare il proprio status virtuale.

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

Voi scrivete noi decidiamo
La pubblicazione è assicurata e se si può anche la congratulazione divenuta femmina per l'occasione.

P.S. Non scrivete spiritosaggini sgassate!!!!

U.D.R.= ______________

GIG NINTENDO POSTA CLUB

VIA VOLTURNO 3/12
50019
OSMANNORO
FIRENZE